



# GREAT BATTLES MEDIEVAL



## **SERVICE CLIENT**

Veillez contacter le service client Slitherine sur le site :

**[www.slitherine.com](http://www.slitherine.com)**

Posez vos questions dans le forum du jeu :

**<http://slitherine.com/forum/>**

Envoyez un courrier électronique à :

**[info@slitherine.co.uk](mailto:info@slitherine.co.uk)**

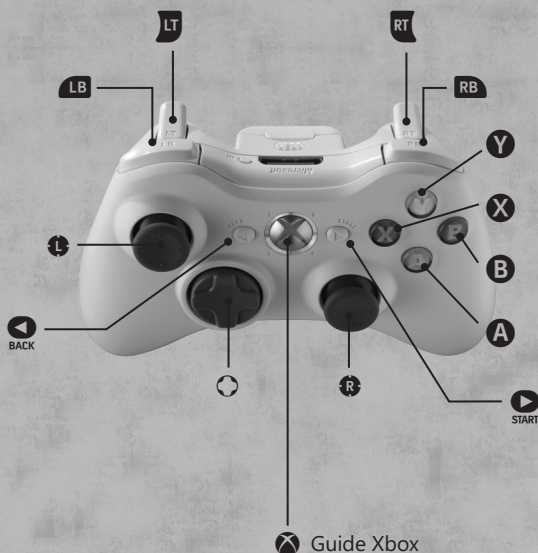
ou par téléphone en appelant le numéro suivant:













**0044 1372617003**

Pour les problèmes spécifiques à la console Xbox 360, veuillez consulter le manuel d'utilisation de la Xbox 360 ou contacter le service client Xbox.

# Commandes de jeu

## Manette Xbox 360



	Gâchette haute droite		Stick analogique droit
	Gâchette gauche		Touche START
	Gâchette haute gauche		Appuyez sur le stick analogique droit
	Gâchette droite		Touche BACK
	Stick analogique gauche		Appuyez sur le stick analogique gauche
	Bouton multidirectionnel		Guide Xbox

## **Xbox LIVE**

Xbox LIVE® vous connecte à plus de jeux, plus de fun. Pour en savoir plus, rendez-vous sur [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

### **Connexion**

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

### **Contrôle parental**

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).



# INTRODUCTION

## Bienvenue dans HISTORY™ Great Battles Medieval !

Great Battles Medieval est un mélange unique de stratégie en temps réel et de jeu de rôle qui vous permet de développer votre armée et d'obtenir de l'expérience, des compétences et de l'équipement pour personnaliser vos troupes. La victoire n'est jamais certaine, mais pour vous donner les meilleures chances nous vous recommandons de préparer et d'équiper vos escouades avec attention pour faire face à toutes les éventualités. Il est également important de planifier sa stratégie avant la bataille : même les meilleurs généraux ne peuvent rectifier leurs erreurs une fois leurs troupes en action.

## POUR COMMENCER

Insérez le jeu dans le tiroir à disque de la Xbox 360 et refermez-le. Le jeu démarrera automatiquement. Dans le cas contraire, sélectionnez Great Battles Medieval dans l'Interface Xbox 360.

Le jeu chargera l'écran titre. Si vous souhaitez pouvoir sauvegarder votre progression ou jouer en ligne en mode Multijoueur grâce à un profil de joueur Xbox Live valide, assurez-vous d'être connecté à votre compte avant de poursuivre dans le menu principal.

Entrez dans le menu principal en appuyant sur la touche START à l'écran titre. Le menu principal propose différents modes de jeu et options.

Pour commencer une campagne en solo, sélectionnez Jouer la campagne, Reprendre la partie ou Charger la partie. Pour une partie en solo en mode Escarmouche, choisissez l'option Escarmouche. Pour une partie en mode Multijoueur sur XBOX Live, sélectionnez Multijoueur.



## DÉBUTER UNE CAMPAGNE

Débutez une campagne en sélectionnant l'option Jouer la campagne dans le menu circulaire principal. Vous pouvez également accéder à vos sauvegardes les plus récentes en sélectionnant Reprendre la partie dans le menu circulaire principal.

Si vous n'êtes pas habitué aux commandes ou à la jouabilité de Great Battles Medieval, commencez de préférence par la campagne du didacticiel avant de pénétrer les intrigues machiavéliques entre la France et l'Angleterre.

**Remarque :** si la sauvegarde automatique est activée, votre partie sera automatiquement sauvegardée après chaque victoire.

## COMMENT JOUER

Dans Great Battles Medieval, vous jouez le rôle d'un général à la tête des forces anglaises ou françaises pendant la guerre de Cent Ans. La campagne anglaise est conçue pour les nouveaux joueurs alors que la campagne française est plus ardue : attendez d'avoir gagné un peu d'expérience avant d'y jouer. Avec les Anglais, vous vous battrez aux côtés du Prince noir, d'Henry V et d'autres personnages héroïques et historiques ; avec les Français, vous vous battrez aux côtés de Jeanne d'Arc et du Roi.

Great Battles Medieval est divisé en 4 parties principales que nous verrons en détail un peu plus loin.

- **Carte de quête** – C'est là que vous choisirez les missions que vous voulez entreprendre et que vous vous déplacerez dans le monde du jeu.
- **Campement** – C'est là que vous recruterez, équiperez et entraînerez vos troupes.
- **Bataille et déploiement** – C'est là que vous élaborerez vos plans de bataille et que vous engagerez le combat avec l'ennemi.
- **Cartes de bataille** - C'est là que vous sélectionnerez les cartes de bataille que vous prendrez avec vous lors de votre prochaine mission.

Le jeu offre une expérience de jeu de rôle unique à grande échelle. Au lieu de jouer avec une poignée de personnages, le joueur aura jusqu'à vingt escouades sous ses ordres. Chaque escouade peut être équipée et entraînée par le joueur qui peut choisir les armures, les armes, les styles de combat et plus encore - le nombre de combinaisons est presque infini. Pendant le combat, vos hommes gagnent de l'expérience et de nouvelles compétences. Assez rapidement, vous serez à la tête d'une armée unique, adaptée à votre façon de jouer.

La campagne du didacticiel, indispensable à tous les nouveaux généraux, vous expliquera les bases.



## CARTE DE QUÊTE

C'est sur la carte de quête que se déroule l'histoire de la guerre de Cent Ans. Tout au long du jeu, des missions clés seront ajoutées et présentées par des cinématiques. Ces missions devront être réussies pour progresser dans l'histoire, alors que d'autres sont optionnelles. Certaines missions sont cachées et ne seront débloquentes que lorsque vous réussirez des missions avec des objectifs spéciaux pendant les batailles. Lorsque celles-ci sont disponibles, vous pouvez sélectionner les différentes quêtes en les sélectionnant avec le stick analogique gauche.



Au début, une seule province vous est accessible : les Flandres. Elle est marquée par un drapeau. Dans cette province, vous verrez que la bataille de Cadzand est prête à être jouée. De nouveaux drapeaux deviendront accessibles à mesure que vous complétez les missions.

Avant de commencer la bataille de Cadzand, nous vous recommandons d'explorer le Campement et les cartes de bataille. Commencez la quête en appuyant sur la Touche A, une fois sur le drapeau de quête.

Appuyez sur la gâchette haute gauche (LB) depuis la carte de quête pour accéder au Campement, sur la gâchette haute droite (RB) pour accéder à vos cartes de bataille.



## CAMPEMENT

C'est là que vous personnaliserez votre armée. Au milieu de l'écran se trouve l'escouade sélectionnée. Les icônes arrangées en cercle autour d'elle représentent les autres escouades. Utilisez le stick analogique gauche pour passer d'une escouade à la suivante, ou faites-les défiler rapidement en utilisant les gâchettes gauche (LT) et droite (RT) dans le sous-menu.



En sélectionnant l'icône de l'escouade sélectionnée, vous entrez dans le mode de personnalisation. Dans ce mode, vous avez accès à de nombreuses options. Vous pouvez choisir l'armure, l'arme, le bouclier, les compétences d'attaque et de défense d'une escouade. Vous pouvez également changer la livrée d'une escouade en utilisant le bouton multidirectionnel, comme indiqué à l'écran, ce qui changera la forme des boucliers. Chaque fois que vous sélectionnez une option, vous vous enfoncerez un peu plus dans le menu de personnalisation. Par exemple, si vous choisissez une arme, le jeu affichera une liste d'armes disponibles. Quand vous approchez d'une arme, vous obtenez sa description dans le panneau inférieur gauche. Si vous n'avez pas les moyens d'acheter cette arme, son icône sera grisée.

Les escouades gagnent de l'expérience en tuant des ennemis. Une fois qu'elles ont atteint un certain nombre de points d'expérience, elles passent au niveau supérieur et gagnent des points de compétence. Ces points de compétence sont utilisés pour personnaliser un peu plus l'escouade. Les points de compétence engrangés par une escouade sont affichés sur l'icône de l'escouade ; au début du jeu, vous ne verrez aucun chiffre car vos escouades sont de nouvelles recrues sans aucune expérience du combat.

Vous pouvez recruter de nouvelles escouades et dissoudre les escouades existantes en utilisant le bouton à gauche de l'écran. Utilisez la Touche X pour atteindre le menu de recrutement, et la Touche Y pour dissoudre l'escouade actuelle. Une confirmation vous sera demandée. Il existe seulement trois types d'unités de base dans le jeu : l'infanterie, la cavalerie et les archers. La façon dont vous les équipez déterminera leur comportement : donnez-leur des piques et ils deviendront de redoutables tueurs de cavaliers, mais équipez-les d'une épée et d'un bouclier et ils seront à même de se battre contre l'infanterie adverse. Il existe des millions de combinaisons différentes.



Au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu, de nouvelles armes, boucliers et armures seront débloqués et vous obtenez plus d'argent pour acheter des équipements et des escouades. Vous passerez beaucoup de temps à personnaliser votre armée plus tard, retournons à présent à la carte de quête et aux cartes de bataille.

## CARTES DE BATAILLE

Les cartes de bataille représentent ces moments clés qui ont eu lieu au cours de nombreuses batailles célèbres. Elles représentent des éléments tels que la météo, le commandement, le courage et beaucoup d'autres choses. Les cartes de bataille peuvent être jouées sur vos propres escouades ou sur celles de l'ennemi, ou même sur le terrain, suivant la carte.



Les effets d'une carte de bataille vous sont décrits quand vous la sélectionnez. Le nombre de cartes que vous pouvez emporter avec vous dans un affrontement est limité par la compétence de votre personnage. Les cartes de bataille sont des récompenses qui vous sont données lorsque vous réussissez des missions. À la fin du jeu, vous pourrez choisir parmi une grande sélection, mais au début vous n'aurez que deux cartes et deux emplacements de cartes. Cela veut dire que vous pourrez emporter les deux cartes avec vous sur le champ de bataille. Un peu plus tard, vous verrez que vous aurez plus de cartes que d'emplacements de cartes, il vous faudra alors faire des choix et prendre les meilleures cartes pour la bataille suivante ou pour les tactiques que vous avez l'intention d'utiliser.

Les cartes de bataille sont activées et désactivées depuis le menu circulaire des cartes. Si les deux emplacements sont occupés, vous devez désactiver une carte de bataille pour libérer un emplacement avant d'en activer une nouvelle. Utilisez la Touche A pour activer ou désactiver les cartes de bataille.

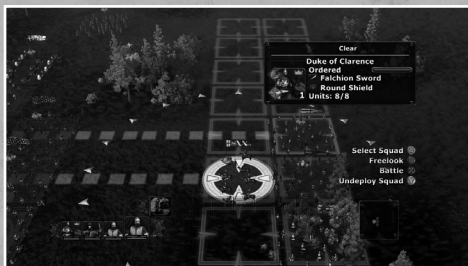
## DÉPLOIEMENT ET BATAILLE

Quand vous avez décidé d'entreprendre une mission, vous êtes amené sur le champ de bataille. Les batailles sont divisées en 2 phases. Avant le début de l'affrontement, il y a la phase de déploiement. C'est là que les troupes peuvent être repositionnées, que vous pouvez faire quelques changements

de dernière minute sur les équipements, sur les cartes de bataille et sur la position initiale de vos forces. Les emplacements verts montrent les positions possibles pour déployer vos troupes. Les carrés jaunes montrent une route que l'escouade a reçu l'ordre d'emprunter au début de la bataille.

Pour déplacer vos troupes sur les cases de déploiement, sélectionnez une escouade et maintenez la Touche A enfoncée, tout en déplaçant l'escouade à l'aide du stick analogique gauche. Vous pourrez alors faire glisser l'escouade sur les cases de déploiement libres du champ de bataille avant de relâcher la Touche A.

Certaines batailles limitent le nombre d'escouades impliquées. Il se peut que vous ayez recruté plus d'escouades qu'il n'y a d'emplacements disponibles. Dans ce cas de figure, sélectionnez une escouade que vous ne souhaitez pas envoyer au combat et appuyez sur la Touche Y pour la regrouper. Utilisez ensuite les gâchettes gauche et droite pour sélectionner une escouade de votre armée (apparaissant dans le coin inférieur gauche) et déployez-la sur les cases de déploiement libres à l'aide de la Touche Y. Les escouades qui restent regroupées apparaissent grisées dans le coin inférieur gauche.



Une fois sûr de vos changements, vous pouvez passer en bataille en temps réel. Pour lancer la bataille, appuyez sur la Touche X. À partir de maintenant, vous ne pouvez plus changer votre équipement ou modifier votre sélection de cartes de bataille. La seule possibilité de repositionner vos troupes est de leur donner l'ordre de se déplacer à un endroit et d'attendre qu'elles y arrivent.

Quand vous voulez donner un ordre, appuyez sur la Touche X pour passer en mode ordre et la bataille se mettra en pause. Cette façon de faire est plus simple pour les nouveaux joueurs et pour ceux qui ont du mal à réagir rapidement au niveau tactique. Cela ne dépend plus de votre dextérité, mais de votre vivacité d'esprit !

Vous remarquerez que les batailles sont disposées sur une grille, ce qui simplifie la sélection et le commandement des unités. Cela permet également aux joueurs de mettre en place des plans de bataille plus élaborés en sachant combien de carrés une unité peut parcourir ou la portée exacte de ses armes. Avec ce système, plus besoin de faire des estimations comme dans les autres jeux de stratégie en temps réel.



Au moment du déploiement, vous verrez le champ de bataille comme si vous étiez placé derrière vos troupes. En haut de l'écran, vous verrez l'armée ennemie. Si vous jouez avec l'armée anglaise, vos hommes seront en rouge et l'armée française en livrée bleue. En bas de l'écran sont affichées vos cartes de bataille, et en dessous vous pourrez voir une icône pour chaque escouade que vous avez sur le champ de bataille. Ces icônes montrent le statut de vos hommes. Si l'escouade est secouée ou mise en déroute, des symboles bleus et blancs apparaîtront sur l'icône. Une fois les objectifs de la mission remplis ou ratés, ou que toutes les escouades d'un pays ont été mises en déroute, la bataille est terminée.

Les escouades essaieront de suivre la route que vous leur avez donnée mais si un obstacle les bloque, elles essaieront de trouver une autre voie. Si elles rencontrent des troupes ennemies, elles les combattront. Tout ordre donné avant le combat sera oublié dans le feu de la bataille, et donc tout point de repère donné avant le début de la bataille sera effacé.

À chaque fois qu'un homme meurt, un petit crâne apparaît pour vous tenir au courant de la progression du combat. Les crânes sont de la couleur respective de leur pays pour donner une vision rapide de qui gagne ou perd la bataille.

Le moral est un élément clé du jeu et casser le moral de l'armée ennemie est une façon beaucoup plus rapide de gagner une bataille plutôt que d'essayer de tuer tous les soldats. Les unités sont sensibles à leurs propres victoires et défaites et à celles des autres sur le champ de bataille. Les cartes de bataille ainsi que les compétences spéciales acquises durant le jeu ont également un rôle important. Une escouade peut être en ordre, secouée ou mise en déroute. Une fois mise en déroute, les unités s'enfuient et, à moins d'être ralliées, quitteront le champ de bataille et n'auront plus aucun rôle à jouer. À chaque fois qu'une escouade perd un niveau de moral, vous verrez un effet visuel au-dessus d'elle. Ce sera également le cas lorsqu'une escouade est attaquée par les flancs ou par l'arrière ou lorsqu'une carte de bataille est utilisée.

## ÉCRAN POST BATAILLE

Una volta vinta (o persa!) una missione, ci sarà un resoconto della battaglia: Lorsque vous remportez (ou perdez !) une mission, vous recevez un rapport



de la bataille. Ce rapport vous donne des informations sur le nombre d'escouades perdues par vous et votre ennemi, la quantité d'or que vous avez gagnée et les récompenses que vous avez obtenues (ou si vous voyez un grand "?", les récompenses que vous n'avez pas obtenues !). Si vous perdez une bataille, vous ne gagnez pas de récompense. Si vous remportez une bataille, il se peut que vous ne gagniez pas toutes les récompenses car cela dépend du nombre d'objectifs que vous avez atteints.



Perdre une mission n'est pas un désastre. Il suffit d'essayer à nouveau. Vous n'aurez pas de pénalité si vous perdez une mission, il faudra juste que vous la recommenciez.

Si vous remportez une mission, nous vous conseillons d'aller directement au campement pour dépenser votre or et sélectionner les compétences pour les escouades qui ont reçu une promotion. Les escouades qui ont des points de compétence à dépenser seront indiquées par un halo lumineux.

## MODE ESCARMOUCHE

Le mode Escarmouche sert de mode d'entraînement pour le mode Multijoueur ou d'alibi pour s'habituer aux combinaisons armes-escouades sans sacrifier le plaisir de jouer. Commencez par sélectionner votre type de jeu :

- **Sandbox** propose différents scénarios mais ne se termine jamais, vous ne pouvez donc pas gagner ou perdre. Les scénarios ne sont pas équilibrés, vous pouvez donc participer à des duels très intéressants et inhabituels.
- **Lutte sans merci à 3 nœuds.** Dans cette lutte, vous pourrez vous battre sur 3 champs de bataille. Vous commencez sur celui du milieu et le vainqueur repousse le perdant jusqu'à son campement. Si vous perdez alors que vous vous battiez dans votre campement, vous perdez cette campagne. Dans votre campement, vous aurez l'aide de l'artillerie !
- **Lutte sans merci à 5 nœuds.** Identique à la lutte sans merci à 3 nœuds, mais avec plus de batailles à mener.



Lorsqu'une bataille se déroule en mode Escarmouche, vous devez sélectionner l'armée que vous voulez utiliser lors de la bataille. À ce stade, vous ne pouvez pas modifier une armée mais seulement charger une armée existante, et ce pour conserver la rapidité du jeu et éviter les retards, surtout en Multijoueur. Vous pouvez utiliser l'une des armées que nous avons déjà créées ou en créer une dans l'éditeur d'armée. Vous pouvez utiliser une armée différente pour chaque bataille. Veuillez noter que la taille de l'armée que vous pouvez prendre est limitée pour certaines batailles alors que pour d'autres vous pouvez jouer avec n'importe quelle armée.

## ÉDITEUR D'ARMÉE

Vous pouvez accéder à l'éditeur d'armée depuis le menu principal, les menus Escarmouche et Multijoueur, mais vous ne pouvez pas le faire pendant une partie. L'éditeur d'armée ressemble beaucoup à votre campement. Il vous permet de recruter, équiper et donner de nouvelles compétences à vos escouades. La seule différence est la suivante : le montant d'or que vous devez dépenser et les points d'expérience disponibles sont fixés lorsque vous créez l'armée. L'armée ne gagne pas d'expérience et ne s'améliore pas. Vous pouvez modifier l'une de nos armées déjà créées ou vous pouvez créer une armée de A à Z.

Dans l'éditeur d'armée, tous les équipements sont débloqués. Vous pourrez donc essayer des choses que vous n'auriez pas pu faire en partie solo.

Une fois que vous avez personnalisé l'armée, vous pouvez la sauvegarder et l'utiliser dans des parties Escarmouche ou Multijoueur.

L'éditeur d'armée vous permet d'améliorer manuellement l'expérience d'une escouade donnée. Le nombre de niveaux disponibles apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran. Vous pouvez les répartir comme bon vous semble pour équilibrer votre armée et vos plans.

Si vous faites une erreur lors de l'édition de votre armée, seul un nombre limité d'étapes pourront être annulées.

## MULTIJOUEUR

Le mode Multijoueur en ligne est accessible via l'option Multijoueur du menu circulaire principal. Vous devez être connecté à un profil en ligne Xbox Live valide pour accéder au menu multijoueur.

Une fois dans le menu, vous pouvez accéder à l'éditeur d'armée multijoueur, aux parties classées ou aux Matchmaking d'amis. Dans un match classé, vous affrontez des joueurs de votre niveau. Dans un Matchmaking d'amis, vous pouvez affronter n'importe quel joueur (à l'exception des participants aux matchs classés). L'option Matchmaking d'amis vous permet de surcroît de créer un match privé, inaccessible aux autres joueurs et permettant d'inviter un ami sans avoir à rencontrer des joueurs au hasard.

Créer une armée grâce à l'éditeur d'armée est la première étape avant la bataille. Vous pouvez utiliser les touches visibles à l'écran pour créer une armée par défaut (qui aura été créée pour vous) ou partir de rien, avec un simple général. Vous pouvez ensuite éditer l'armée comme bon vous semble et sauvegarder vos choix. Neuf armées au total vous sont autorisées, dont trois de chaque taille : petite, moyenne et grande. L'une de vos armées sera également sélectionnée en tant qu'armée par défaut, utilisée lorsque vous créez un match. Si vous rejoignez un match dont la taille de l'armée diffère de votre armée par défaut, vous serez invité à choisir une taille d'armée convenant à celle des autres joueurs.

Une fois la catégorie de partie sélectionnée, choisissez Match rapide pour chercher rapidement les parties possibles et en rejoindre une. Sélectionnez Personnaliser match pour visualiser les parties disponibles et choisir celle qui vous convient. Choisissez Créer match pour créer votre propre partie et attendre un joueur.

Si aucune partie n'est disponible, l'option Match rapide vous invitera à créer un match et attendre un éventuel joueur.

Lorsque vous aurez rejoint un autre joueur dans une partie et que la connexion sera effective, le jeu affichera la carte de quête. Le joueur ayant créé la partie peut sélectionner la carte de son choix (si celle-ci est applicable) et les deux joueurs peuvent ajuster leurs cartes de bataille en appuyant sur la gâchette haute droite (RB).

Lorsque vous êtes prêt, appuyez sur la Touche A de la carte de quête. La bataille commencera lorsque les deux joueurs seront prêts !

Les batailles multijoueur diffèrent en ce qu'elles ne permettent qu'un nombre limité de déploiements et d'ordres en cours de partie. Le compteur situé dans le coin supérieur gauche de l'écran affiche le temps dont vous disposez avant la partie. Lorsque ce compteur passe au rouge, votre temps sera écoulé et il faudra démarrer la bataille.

Le compteur se recharge lentement au cours de la bataille. Lorsque les deux joueurs donnent des ordres à leurs troupes et que l'un d'eux appuie sur la Touche X pour commencer la bataille, il doit attendre que l'autre joueur termine de donner ses ordres, mais son compteur ne s'égène plus.



Dans les Matchmaking d'amis, lorsque sandbox est sélectionné, le nombre de victoires remportées par chaque joueur s'affiche dans le coin supérieur gauche. Sandbox est idéal pour des parties longues et amusantes. En cas de match classé, le mode sandbox prendra fin après avoir désigné le vainqueur de la première bataille.

## CLASSEMENTS

Great Battles Medieval possède un atout de taille : les classements. Vous pouvez accéder aux classements via l'option Classements du menu circulaire principal. Les classements émettent les statistiques des parties en solo comme du mode Multijoueur.

Pour les parties en solo, le classement considère les meilleurs temps pour chaque bataille, dans les campagnes anglaise et française. Le temps passé à donner des ordres n'étant pas pris en compte, vous pouvez réaliser un temps de bataille très court en vous arrêtant souvent pour évaluer la situation et échafauder des tactiques de pro !

En mode Multijoueur, consultez le classement des joueurs ayant causé le plus de victimes, mais également le classement TrueSkill™ pour chaque joueur de matchs classés.

## ASTUCES ET TACTIQUES

De nombreuses données sont à prendre en compte lors d'une bataille. Voici quelques conseils et astuces, mais vous en apprendrez plus au fil des combats.

- **Duels des Armes & Unités.** Le concept de base de Great Battles Medieval est que toutes les unités possèdent des forces et des faiblesses. Les lanciers sont forts contre les cavaleries. Les cavaleries sont fortes contre les infanteries dépourvues de lances, mais meilleures à l'impact initial et souffrent donc dans les combats prolongés. Les archers sont forts dans les combats à distance et faibles en mêlée. L'artillerie est mortelle à distance mais ne peut pas pivoter pour faire face et ne possède aucune capacité en mêlée. Les grands boucliers représentent une excellente protection contre les tirs de projectiles, mais sont faibles en mêlée. Vous pouvez spécialiser vos unités grâce à des équipements et des compétences pour les rendre plus forts contre certaines unités, mais vous vous retrouverez avec une unité qui est très vulnérable face à d'autres unités. Sinon, vous pouvez créer une unité polyvalente qui ne possède pas de forces ni de faiblesses. Les combinaisons sont infinies, tout comme les stratégies. Essayez différentes possibilités et voyez ce qui vous convient le mieux. Il faut toujours prendre en considération l'équipement des escouades ennemies car il y a d'énormes différences entre une infanterie ennemie avec de grands boucliers et des lances et une infanterie armée de petits boucliers et de haches : l'une détruira votre cavalerie et vos archers et l'autre sera un adversaire coriace pour votre infanterie.
- **Le terrain du champ de bataille :** le terrain a une incidence sur les

capacités de combat de vos unités. Les forêts réduisent l'effet des tirs de projectiles et confèrent des pénalités de combat aux unités montées et des bonus aux infanteries possédant peu d'armures. Les sols rocailloux offrent une protection contre la cavalerie, mais un terrain défendable avec des palissades est mieux. Essayez de placer vos unités sur les terrains qu'elles préfèrent et vos ennemis sur les terrains qu'ils n'apprécient pas.

- **Attitude :** vos unités peuvent être défensives, normales ou agressives. Les unités passives vont seulement défendre, elles n'attaqueront pas l'ennemi sur les cases adjacentes. C'est l'attitude par défaut des archers. Les unités agressives vont poursuivre un ennemi à proximité et se mettre donc parfois en danger : c'est le seul paramètre d'attitude pour la cavalerie et il ne peut s'appliquer aux unités qui sont secouées ou qui ont été mises en déroute puis rassemblées. L'infanterie possède par défaut une attitude normale et dans ce mode, elle va attaquer les adversaires adjacents mais pas poursuivre des ennemis sans en avoir reçu l'ordre. Vous pouvez déterminer l'attitude grâce aux icônes sur la droite de l'écran lors de la bataille. Choisissez l'attitude appropriée car trop ou pas assez d'autonomie pour vos unités peut vous faire remporter ou perdre la bataille !
- **Fatigue & Marcher ou Courir.** Les unités sont fatiguées si elles courent ou combattent trop. Vous pouvez déterminer si vos unités courent ou marchent sur la droite de l'écran lors de la bataille. Par défaut, les unités courent, mais des unités fatiguées ne peuvent pas courir. Lorsqu'une unité fatiguée reçoit d'importantes pénalités de combat, il est avantageux de mettre vos troupes au repos et d'opérer, si possible, une rotation des unités situées en première ligne. La fatigue est indiquée par une barre sur la carte de l'unité en bas de l'écran.
- **Moral.** Lorsqu'une escouade perd des hommes, son moral baisse. Au fil du temps, son moral va remonter, nous vous conseillons donc de mettre vos unités secouées au repos pour qu'elles puissent récupérer. Si une unité est en déroute, elle est en dehors de votre contrôle et elle s'enfuira du champ de bataille. Il se peut qu'elle se rassemble avant de quitter le champ de bataille. Dans ce cas, vous pourrez de nouveau la contrôler mais il se peut qu'elle soit encore fragile.
- **Attaques par le flanc.** Une fois qu'une unité est engagée dans le combat, elle fait face à son adversaire. Même si elle est attaquée par derrière, une unité peut se retourner rapidement pour riposter. Cependant, si une unité est attaquée dans 2 directions à la fois, on considère cette situation comme une attaque par le flanc. Les attaques par le flanc sont indiquées en bleu sur l'unité engagée dans la bataille. Une importante pénalité de moral touche les unités lors d'une attaque par le flanc, c'est donc un bon moyen de détruire les unités ennemies.
- **Piétinement.** Les cavaleries, surtout celles équipées de lances, peuvent piétiner les infanteries ennemies lors du contact. Cette attaque a lieu avant le combat et donne à la cavalerie une chance de repousser l'infanterie ennemie. Les infanteries armées de lances sont très résistantes aux piétinements et les compétences telles que tenir la position réduisent encore plus leurs chances d'être piétinées.

# CRÉDITS

## **Slitherine Software**

Programmation: Philip Veale - Direction artistique: Richard Evans

Conception: Iain McNeil - Responsable commercial: JD McNeil - Directeur

marketing: Marco Minoli - Responsable Web: Andrea Nicola - Assurance

qualité: Robbie Shaw, Christian Bassani

## **War Drum Studios**

PDG, Architecte système: Thomas Williamson - Directeur technique: Michael

Owen - Développement commercial: Flashman Studios - Responsable

illustrations: Anna Vittone - Programmeurs: John Haynes, Joshua Johnson,

Sakib Saikia, Dustin Holtz, Djilani Kebaili, Peter Lee - Illustreurs 3D: Morgan

Pasteur, Allyce Rusnak - Ingénieur du son: J Peter Williamson - Illustrations

supplémentaires: Immersion Games - Remerciements spéciaux: Acronym

Games, Ike Herman, Jeremy Stieglitz, Matt Williams, Abner Williamson, Ross

Friedberg, Victor Waters, Zack Fowler

## **Lordz Games Studio**

PDG: Tim van der Moer - Création des scénarios: Lukas Nijsten - Montage:

Christian Sturm - Sons & Musique: Morgan Casey for the Lordz Games Studio

## **Localisation - Synthesis International**

Responsable localisation: Luca Artoni - Responsable traduction: Irene Panzeri

Responsable audio: Edoardo Fusco - Directrice doublage: Ambra Ravaglia

Ingénieur du son: Manuel Auletta

## **Doubleurs**

Christopher Jones - Antonio Paiola - Antoine Tomé - Malcolm Andreasson

Ángel Amorós

Publié par Slitherine Ltd ©2010. Tous droits réservés. Développé par Slitherine Ltd. Tous droits réservés HISTORY™ Great Battles Medieval. Slitherine Ltd 2010. Développement externe par War Drum Studios. Tous droits réservés. THE HISTORY CHANNEL, HISTORY et les logos "H" sont des marques déposées d'A&E Television Networks. Tous droits réservés. Images documentaires © 1999-2009 A&E Television Networks. Tous droits réservés. Utilise la technologie de Slitherine Ltd 2008. Toutes les marques et images associées figurant dans ce jeu sont des marques et/ou sont protégées par copyright de leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés.





WAR DRUM STUDIOS

